²Memory(cc)-Starter-Edition

(inkl. Mini-Version √¯Memory(cc))

Mit dem ***²Memory***  soll der eher trockene Lehrstoff „Quadrieren und Wurzelziehen“ auf lustvolle Art bereichert werden. Die zusammengehörenden Paare werden jeweils aus Rechenaufgaben (z.B.: 15²) und den entsprechenden Lösungen (z.B.: 225) gebildet. Die Motivation der Schülerinnen und Schüler während der Festigungsphase wird durch die Spielsituation und die Auseinandersetzung mit Gleichaltrigen erhöht. Für die Kinder ergibt sich daraus die Möglichkeit, sich die Kenntnis der Quadrate der Zahlen von zwei bis 17 (und der Quadratwurzeln von zwei bis neun) zeitsparend, mühelos und durch die stetigen Wiederholungen auch nachhaltig anzueignen.

[Creative Commons Lizenzvertrag](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de_AT)  
²memory von [Nicole Wiedner](http://creativecommons.org/choose/Mathespiel) steht unter einer [Creative Commons Namensnennung-NichtKommerziell-Weitergabe unter gleichen Bedingungen 3.0 Unported Lizenz](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de_AT).

<



## **SPIELANLEITUNG**

1.) Anzahl der Spieler/innen: Zwei bis sechs.

2.) Das Spiel besteht aus 32 Karten plus 16 Erweiterungskarten, wobei jeweils Aufgabenstellung und Ergebnis ein Paar bilden. Es gibt also 16 plus 8 Paare.

3.) Die Karten werden verdeckt auf Tisch gelegt und so verteilt, dass alle einzeln und frei nebeneinander liegen.

4.) Die erste Spielerin, der erste Spieler dreht nun zwei beliebige Karten um. Wenn die beiden Karten zusammenpassen, dürfen das Kartenpaar behalten und zusätzlich zwei weitere Karten aufgedeckt werden. Passen die Karten nicht zusammen, müssen sie wieder verdeckt werden. WICHTIG: Die Karten dürfen nur umgedreht und nicht in die Hand genommen oder auf einen anderen Platz gelegt werden. Nur so kannst du dir die Lage der Karten merken!

5.) Danach ist die/der nächste Spieler/in an der Reihe. Gewonnen hat wer am Schluss die meisten Paare gesammelt hat. Je besser man bei den anderen aufpasst, desto besser merkt man sich auch die Lage der Karten und die Quadrate der Zahlen zwei bis 17.



Viel Vergnügen!

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **4** |  | **100** |  | **324** |
|  | **9** |  | **121** |  | **361** |
|  | **16** |  | **144** |  | **400** |
|  | **25** |  | **169** |  |  |
|  | **36** |  | **196** |  |  |
|  | **49** |  | **225** |  |  |
|  | **64** |  | **256** |  |  |
|  | **81** |  | **289** |  |  |
|  | **2** |  |  |  |  |
|  | **3** |  |  |  |  |
|  | **4** |  |  |  |  |
|  | **5** |  |  |  |  |
|  | **6** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |